# INDY

## INDIANA JONES™

## and the Last Crusade

SEGA™ U.S.GOLD

# ALSO AVAILABLE FROM SEGA AND U.S. GOLD

## GAUNTLET™

## IMPOSSIBLE MISSION™

## PAPERBOY™

TENGEN

EPYX®

## WARRANTY

U.S. Gold reserves the right to make improvements in the product described in this manual, at any time and without notice.
U.S. Gold makes no warranties expressed or implied, with respect to this manual, its quality, merchantability or fitness for any particular purpose.
If any defect arises during the ninety day limited warranty on the product itself (i.e. not the software programme, which is provided "as is"), return it in its original condition to the point of purchase.

## GARANTIE

U.S. Gold behält sich das Recht vor, zu jeder Zeit und ohne Vorankündigung Verbesserungen an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen.
U.S. Gold gibt keine direkte oder indirekte Garantie für das Handbuch, seine Qualität, seine Verkäuflichkeit oder Eignung für einen bestimmten Zweck.
Falls innerhalb der Garantiezeit von 90 Tagen ein Defekt am Produkt selbst auftritt (d.h. nicht am Software-Programm), bringen Sie es, so wie es ist, zu dem Geschäft zurück, wo Sie es gekauft haben.

## GARANTIE

U.S. Gold se réserve le droit d'améliorer le produit décrit dans ce manuel à n'importe quel moment et sans préavis.
U.S. Gold ne s'engage à aucune garantie, exprimée ou non, concernant ce manuel, sa qualité, sa valeur marchande ou son utilisation à des fins particulières.
Si le produit lui-même (c.à.d non pas le programme logiciel, qui est vendu "tel quel") présentait un défaut quelconque pendant les 90 jours de la limite de garantie, rapportez-le dans son état d'origine à votre revendeur.

## GARANZIA

La U.S. Gold si riserva il diritto di apportare miglioramenti al prodotto descritto in questo manuale in qualunque momento e senza obbligo di preavviso.
La U.S. Gold non fornisce garanzie espresse o implicite rispetto al presente manuale, la sua qualità commerciabilità o adeguatezza per qualunque scopo particolare.
Qualora si verificassero difetti nel prodotto stesso (cioè non il programma di software, che viene fornito "come è") durante il periodo della garanzia limitata di novanta giorni, si prega di restituirlo nelle sue condizioni originali al rivenditore.

## GARANTIA

U.S. Gold se reserva el derecho de efectuar majoras al producto descrito en este manual, en cualquier momento y sin pravio aviso.
U.S. Gold no otorga ninguna garantía, ya sea express o implícita, respecto de este manual, su calidad, comerciabilidad o adecuación para un fin en particular.
Si surge algún desperfecto en el producto en si (o sea, no en el programa de software, el cual se suministra 'tal como está') durante el período limitado de garantía de noventa días, favor de devolverlo en sus condiciones originales al lugar de compra.

## GARANTI

U.S. Gold förbehåller sig rätten att utföra förbättringar av den i handboken beskrivna produkten, vid valfri tidpunkt och utan varsel.
U.S. Gold lämnar ingen garanti, antingen direkt eller indirekt, beträffande denna handbok, dess kvalitet, säljbarhet och lämplighet för ett särskilt ändamål.
Om en bristfällighet uppstår i själva produkten (dvs inte i programvaran, som förses "as is") under de 90 dagar som utgör perioden för den begränsade garantin, returnera den till inköpsstället i urpsrungligt skick.

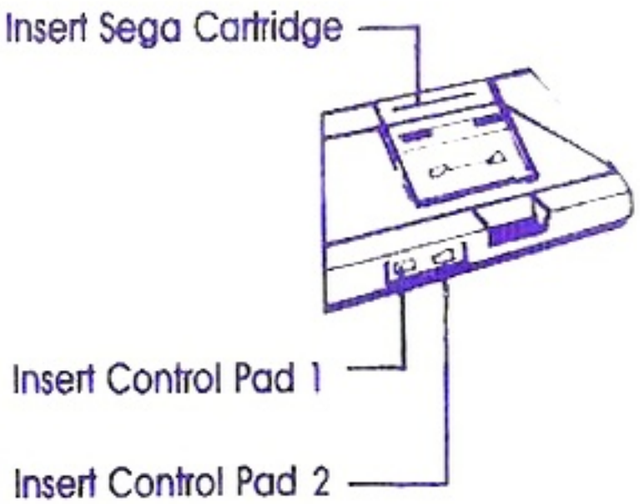
# INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

## LOADING INSTRUCTIONS

STARTING UP:

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert Control Pad into Input 1.
3. Gently insert the Indiana Jones and the Last Crusade game cartridge into the Power Base. When properly aligned, it will slip easily into place.
4. Turn power switch ON. If nothing appears on the screen, check the cartridge insertion and the Power Base connection to the TV and power.

IMPORTANT: Always make sure the Power Base is turned OFF when inserting or removing your cartridge card.



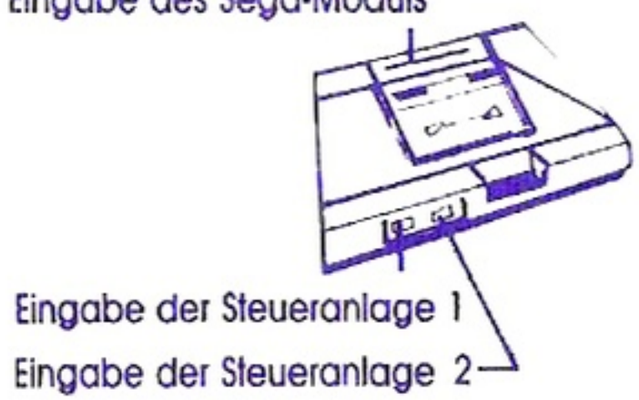

# INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

## LADEANWEISUNGEN

BEGINN:

1. Versichern Sie sich, daß Ihr Gerät abgeschaltet ist.
2. Schieben Sie Control Pad (Steueranlage) in Input 1 ein.
3. Schieben Sie vorsichtig das INDIANA JONES-Modul in das Sega-Gerät (Power Base) ein. Wenn geradlinig eingefügt, laßt es sich ganz leicht in die richtige Position bringen.
4. Schalten Sie Ihr Gerät ein. Falls nichts auf dem Bildschirm erscheint, überprüfen Sie die Moduleingabe und die Verbindung zwischen dem Gerät, TV und Stromanschluß.

WICHTIGER HINWEIS: Versichern Sie sich, daß das Gerät ausgeschaltet ist, wenn sie Ihr Modul/Karte einführen oder entnehmen.




# INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

DEMARRAGE:

1. Vérifiez que l'interrupteur de courant soit bien éteint.
2. Introduisez la Mécanisme de Contrôle dans l'entrée 1.
3. Introduisez avec soin la cartouche du jeu 'Indiana Jones and the Last Crusade' dans la Console. Une fois la cartouche alignée correctement, elle se mettra en place facilement.
4. Allumez l'ordinateur. Sie rien n'apparaît sur l'écran, vérifiez que la cartouche soit bien introduite et vérifiez que la Console soit reliée à la TV et au courant.

IMPORTANT: Assurez-vous que la Console soit éteinte chaque fois que vous introduisez ou retirez la cartouche/carte.

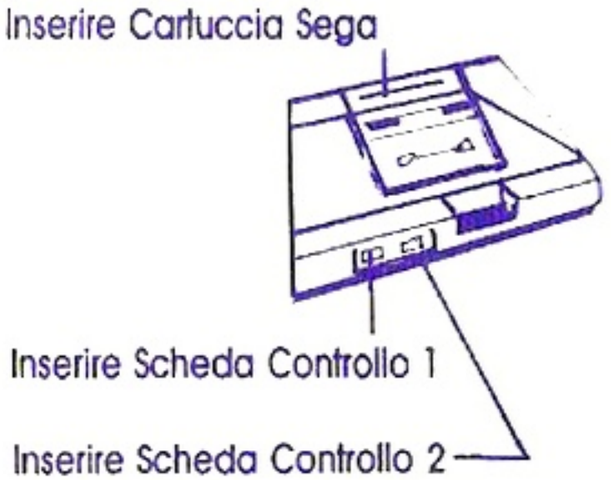
# INDIANA JONES
## AND THE LAST CRUSADE

### ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

AVVIO:

1. Assicurati che l'interrruttore sia SPENTO.
2. Inserisci la scheda Controllo nella Porta 1 (Input).
3. Inserisci delicatamente la cartuccia di INDIANA JONES nella base. Quando è allineata per bene, questa scivola facilmente nel comparto.
4. ACCENDI l'interruttore. Se sullo schermo non appare niente, controlla l'inserimento della cartuccia e gli attacchi della base al televisore e alla presa di corrente.

ATTENZIONE: Fai sempre attenzione a che la base sia SPENTA, quando inserisci o togli la cartuccia/scheda.



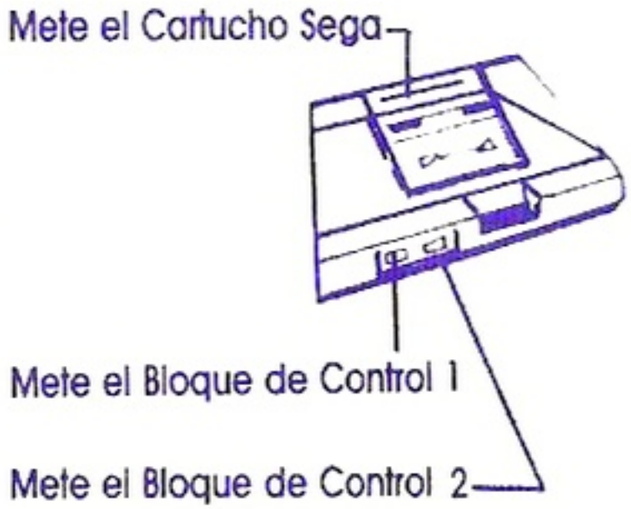

# INDIANA JONES
## AND THE LAST CRUSADE

### INSTRUCCIONES PARRA CARGAR

PARA COMENZAR:

1. Asegúrate de que el enchufe está apagado.
2. Mete el Bloque de Control en la Entrada 1.
3. Mete con suavidad el cartucho del juego Indiana Jones y la Ultima Cruzada en la Base de Energía. Si lo encuadras adecuadamente, entrará en su lugar fácilmente.
4. Enciende la máquina, si no aparece nada en la pantalla, mira la inserción del cartucho y la conexión de la Base de Energía a la Televisión y a la corriente.

IMPORTANTE: Asegúrate de que la Base de Energía está apagada antes de meter o sacar el cartucho/carta.



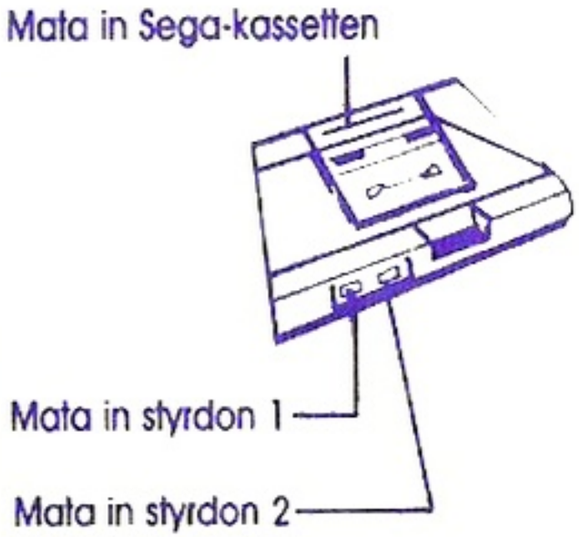

# INDIANA JONES
## AND THE LAST CRUSADE

### LADDNINGSANVISNINGAR

STARTRUTIN:

1. Strömmen måste vars avstängd.
2. Skjut styrdon 1 i inmatningen.
3. Skjut INDIANA JONES OCH SISTA KORSTÅGET-kassetten varsamt in 1 öppningen, rätt placerad glider den lätt på plats.
4. Slå på strömmen. Om ingenting kommer upp på bildskärmen kontrollers alla elanslutningar och att kassetten är rätt införd.

VIKTIGT: Se alltid till att strömmen är avstängd när kassett aller kort matas in.



## GAME BACKGROUND

Indiana Jones and the Last Crusade is an exciting multilevel game in which you control Indy in his search for various artifacts. The objective of the game is to fight your way through six levels in your quest to find the Holy Grail.

Each level presents a different challenge and task.

In Scene 1 you need to collect the Cross of Coronado from the caves.

In Scene 2 you must guide Indy safely across the circus train.

Scene 3 takes you deep within the catacoombs to find the shield for the grail crusader.

Scene 4 Indy must scale the walls of the Castle Brunwald.

Scene 5 and the game moves to the giant airship. Indy must find the grail diary and make his escape to the bi-planes.

And finally, Scene 6, Dr Jones Snr has been shot and his only hope is for Indy to reach the Holy grail in time.

## STARTING THE GAME

The game is started by pressing the **START** fire button.

## SPIELHINTERGRUNG

Indiana Jones und der Letzte Kreuzzug ist ein spannendes Mehrlevel-Spiel, bei dem Sie Indy auf seiner Suche nach verschiedenen Kunstgegenständen steuern. Das Ziel des Spieles ist es, sich auf der Such nach dem Heiligen Gral durch die sechs Levels durchzuschlagen.

Jedes Level stellt eine andere Herausforderung und Ziel dar.

In der 1. Szene müssen Sie das Kreuz Coranados aus den Höhlen holen.

In der 2. Szene müssen Sie Indy sicher durch den Zirkuszug leiten.

Die 3. Szene führt Sie tief in die Katakomben, um das Schild des Gralritters zu finden.

In der 4. Szene muß Indy die Mauern des Schlosses Brunwald erklettern.

In der 5. Szene befindet sich das Spiel in einem riesengroßen Luftschiff. Indy muß das Tagebuch des Grals finden und flüchtet dann zu den Doppeldeckern.

Zuletzt, in Szene 6, ist Dr. Jones Snr. angeschossen und seine einzige Hoffnung ist, daß Indy den Heiligen Gral rechtzeitig erreicht.

## BEGINN DES SPIELES

Das Spiel wird gestartet, indem der **FEUERKNOPF** gedrückt wird.

## HISTOIRE DU JEU

Indiana Jones and the Last Crusade est un jeu passionnant à plusieurs niveaux au cours duquel vous contrôlez Indy dans sa quête de divers objets fabriqués. L'objet du jeu est de retrouver le Saint Graal en livrant bataille à travers les six niveaux.

Chaque niveau comprend un défi et une tâche différents.

Dans la Scène 1, vous devez retrouver et ramener la Croix de Coronado qui se trouve dans les grottes.

Dans la Scène 2, vous devez guider Indy à travers le train de cirque.

Dans la Scène 3, vous vous retrouvez en plein dans les catacombes, à la recherche du bouclier du croisé du graal.

Dans la Scène 4, Indy doit escalader le murs du chateau de Brunswald.

Dans la Scène 5, vous êtes dans le vaisseau aérien géant. Indy doit retrouver le journal du graal et atteindre le biplan pour s'échapper.

Finalement, dans la Scène 6, le Docteur Jones, le père, a été touché et son seul espoir est qu'Indy retrouve le Saint Graal à temps.

## DEMARRAGE

Le jeu commence quand vous appuyez sur **LE BOUTON FEU**.

## LO SCENARIO

Indiana Jones e l'Ultima Crociata è un eccitante gioco multilivello, in cui tu controlli Indy nella sua ricerca di vari manufatti. L'obbiettivo del gioco è di lottare per sei livelli alla ricerca del Santo Graal.

Ogni livello presenta un compito e una sfida diversi.

Nella Scena 1, devi raccogliere la Croce di Coronado. nelle grotte.

Nella Scena 2, devi guidare Indy nel treno del circo.

Nella Scena 3, penetri nelle profondità delle catacombe alla ricerca dello scudo per il cavaliere del Graal.

Nella Scena 4, Indy deve scalare le mura del Castello di Brunwald.

Nella Scena 5, il gioco si sposta su un gigantesco dirigibile. Indy deve trovare il diario del Graal e fuggire sul biplano.

Infine, nella Scena 6, Il Dr Jones padre viene colpito e la sua unica speranza è che Indy arrivi in tempo al Santo Graal.

## AVVIO

Il gioco si avvia premendo **START** sul bottone di fuoco.

## ELTRASFONDO DE JUEGO

Indiana Jones y la Ultima Cruzada es un juego emocionante de muchos niveles en el que tu controlas a Indy en su búsqueda de varios objetos. El objetivo del juego es pelear a través de seis niveles en tu busqueda del grial Sagrado.

Cada nivel presenta un reto y una tarea diferentes.

En la Escena 1 necesitas coger la Cruz del Coronado de las cuevas.

En la Escena 2 tienes que guiar a Indy a salvo por el tren del circo.

La Escena 3 te lleva a la profundidad de las catacumbas para encontrar el escudo del cruzado del grial.

En la Escena 4 Indy tiene que escalar las paredes del Castillo Brunwald..

En la Escena 5 el juego se mueve al zepelín gigante. Indy tiene que encontrar el diario del grial y escaparse en los bi-planos.

Y finalemente, la Escena 6, Dr Jones Snr ha sido disparado y su única esperanza es que Indy llegue al grial Sagrado a tiempo.

## PARA COMENZAR EL JUEGO

El juego se comienza apretando el botón de dispara **COMIENZA**.

## SPELETS BAKGRUND

Indiana Jones och Sista Korståget är ett spännande spal på många plan, där Du styr Indy 1 hands letande efter olika konstskatter. Målet är att kämpa sig igenom sex plan för att hitta Gralskatten.

Varje plan presenterar olika svårigheter och uppgifter.

I scen 1 måste Du hämta Korset av Coronado från grottorna.

I scen 2 måste Du se till att Indy kommer välbehållen igenom cirkuståget.

Scen 3 för Dig djupt in i katakomberna för att hitta skölden som behövs för gralkorståget.

I scen 4 skall Indy klättrra upp för muren till slottet Brunwald.

Scen 5, och spelet förflytter sig till det jättestora luftskeppet. Indy måste hitta graldagboken och rädda sig undan till bi-planen.

Och slutligen scen 6, Dr Jones d.ä. har blivit skjutan och hans sista hopp är att Indy kan nå Gralen i tid.

## ATT BÖRJA SPELET

Spelet börjar när man trycker på **START**-fire-knappen.

## DYING AND CONTINUE OPTION

A Player dies when all of his six lives have been used. A continue screen will appear if the player has any credits left. If there are no credits left then this is the end of the game.

When the continue screen appears you have 10 seconds to continue the game by pressing **FIRE**. You start the game with 3 credits.

During the game whenever a player dies, if his score is high enough, it will be entered into the high score table, and he can enter his name using **UP** and **DOWN** to select characters and **LEFT** and **RIGHT** to move across the name. Press **FIRE** to continue.

## FEATURE CHARACTERS

Cowboy – Levels 1, 2, 3 and 5. 150 points if whipped or punched. Fatal if touched, the Cowboy fires bullets which can be ducked or jumped. 10 energy units lost if hit by a Cowboy bullet.

## STERBEN UND WEITERSPIELOPTION

Ein Spieler stirbt, wenn alle seine 6 Leben verbraucht sind. Ein Weiterspielbildschirm erscheint, wenn ein Spieler noch Credits besitzt. Gibt es keine mehr, ist das Spiel zu Ende.

Wenn der Weiterspielbildschirm erscheint, haben Sie 10 Sekunden, um das Spiel fortzusetzen, indem Sie den **FEUERKNOPF** drücken. Sie beginnen das Spiel mit 3 Credits.

Während des Spiels, wenn ein Spieler stirbt und die erreichten Punkte hoch genug sind, werden sie in die Punkteliste (High Score Table) eingetragen. Der Spieler kann seinen Namen eintragen, indem er sich nach **OBEN/UNTEN** bewegt, um die Buchstaben auszuwählen, und nach **LINKS/RECHTS**, um sich über dem Namen zu bewegen. Drücken Sie den **FEUERKNOPF**, um welterzuspielen.

## ERSCHEINENDE FIGUREN

Cowboy – Levels 1, 2, 3 und 5. 150 Punkte, wenn gepeitscht oder geschalgen. Tödlich, wenn berührt; der Cowboy feuert Kugeln ab. Ducken oder überspringen. Verlust von 10 Energieeinheiten, wenn von einer Kugel getroffen.

## LES OPTIONS 'MORT' ET 'CONTINUATION'

Un joueur meurt quand il perd ses siz vies. Un écran de continuation apparaît s'il reste au joueur des crédits. Dans le cas contraire, le jeu se termine.

Quand l'écran de continuation apparaît, vous avez dix secondes pour appuyer sur **FEU** et continuer le jeu. Vous redémarrez avec 3 crédits.

Durant le jeu, chaque fois qu'un joueur meurt et que son score est élevé, celui-ci sera enregistré dans le tableau des hauts scores. Le joueur peut entrer son nom en utilisant **HAUT** et **BAS** pour sélectionner les lettres et **GAUCHE** et **DROITE** pour se déplacer a travers le nom. Appuyez sur **FEU** pour continuer.

## PERSONNAGES PRINCIPAUX

Cowboy – Niveaux 1, 2, 3 et 5. 150 points quand il est fouetté ou atteint par un coup de poing. Le Cowboy est mortel au toucher. Il tire des balles que vous pouvez éviter par des esquives ou par des sauts. Vous perdez 10 unités d'énergie si vous êtes atteint par une balle du Cowboy.

## OPZIONE MORIRE E CONTINUARE

Un giocatore muore quando ha esaurito tutte le sei vite disponibili. La videata 'Continue' (Continua) appare se hai ancora dei crediti. Se non ne hai, allora il gioco termina.

Quando appare la videata Continua, hai 10 secondi per proseguire il gioco premendo **FUOCO**. Inizi a giocare con 3 crediti.

Ogni volta che un giocatore muore durante la partita, se il suo punteggio a sufficientemente alto, egli entrero nel tabellone dei record e pui scrivere il suo nome usando **SU** e **GIÓ** per selezionare le lettere e **DESTRA** e **SINISTRA** per spostarsi lungo il nome. Premi **FUOCO** per continuare.

## PERSONAGGI E CARATTERISTICHE

| | |
|---|---|
| | Cowboy – Livelli 1, 2, 3 e 5. 150 punti se frustato o preso a pugni. Fatale se lo tocchi, il Cowboy spara pallottole che puoi schivare abbassandoti o saltando. Si vieni colpito da una sua pallottola, perdi 10 unità di energia. |

## OPCION DE MORIR Y CONTINUAR

Un jugador muere cuando ha usado todos sus seis vidas. Una pantalla de continuación aparecerá si a un jugador le quedan créditos. Es el fin del juego si no le quedan ningún crédito.

Tienes 10 segundos para continuar el juego apretando **FUEGO**, cuando aparece la pantalla de continuación. Comienzas el juego con 3 créditos.

Durante el juego, cuando muere un jugador, si éste tiene sufficientes puntos, serin registrados en la clasificación de puntos altos y puede registrar su nombre usando **ARRIBA** y **ABAJO** para seleccionar carécteres y **IZQUIERDA** y **DERECHA** para moverse a lo largo del nombre. Apreter **DISPARO** para seguir.

## CARACTERISTICAS DE LOS PERSONAJES

| | |
|---|---|
| | Vaquero – Niveles 1, 2, 3 y 5. 150 puntos si recive un latigazo o un puñetazo. Fatal si te toca, el vaquero dispara balas de fuego que puedes esquivar o saltar, pierdes 10 puntos de energía si te da un bala del vaquero. |

## ATT DÖ, OCH FORTSÄTTNINGSMÖJLIGHETER

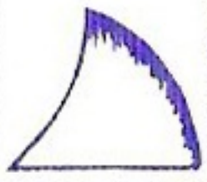
En spelare dör när hans sex liv har förbrukats. Om spelaren har några poäng kvar visas nu en 'continue' bild, har han inga poäng kvar är spelet slut.

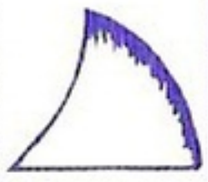
När 'continue' bilden visas har Du 10 sekunder på Dig att fortsätta spelet genom att trycka på **FIRE**. Du börjar spelet med tre poäng.

Närhelst en spelare "dör" under spelets gång kommer hans poäng, om de är tillräcklig höga, att förse in på högpoängtabellen, och han kan förs in sitt namn med användning av upp/ner för att välja tecken, och vänster/höger för att flytta sig över namnet. Tryck på **FIRE** för att fortsätta spelet,

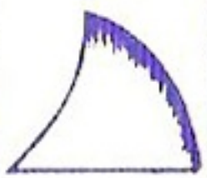
## SPELETS FIGURER

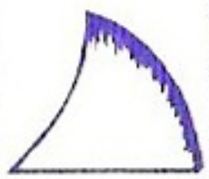
| | |
|---|---|
| | Cowboy – plan 1, 2, 3 och 5. 150 poäng om han blir piskad eller slagen. Livsfarlig ett vidröra, Cowboyn skjuter skott som man kan ducka för eller hoppa över. 10 energipunkter förloras om man träffas av en Cowboy-kula. |

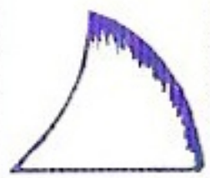
| | |
|---|---|
| | Indian – Levels 1, 2<br>150 points if whipped or punched. Fatal if touched. The Indian throws knives which can be ducked or jumped. 10 energy units lost if hit by the knife. |
| | Roughrider – Level 1<br>Fatal if touched, the Roughrider climbs up or down the ropes in Level 1 only. |
|  | Rhino Horn – Level 2<br>Fatal if touched. |
| | Giraffe – Level 2.<br>Fatal if touched. |

| | |
|---|---|
| | Indianer – Levels 1, 2<br>150 Punkte, wenn gepeitscht oder geschlagen. Tödlich, wenn berührt. Der Indianer wirft Messer. Ducken oder überspringen. Verlust von 10 Energieeinheiten, wenn von einem Messer getroffen. |
| | Rücksichtsloser Reiter – Level 1<br>Tödlich, wenn berührt. Er klettert Seile rauf oder runter. Ausschließlich in Level 1. |
|  | Rhinozerosgeweih – Level 2<br>Tödlich, wenn berührt. |
| | Giraffe – Level 2<br>Tödlich, wenn berührt. |

| | |
|---|---|
| | Indien – Niveaux 1 et 2. 150 points quand il est fouetté ou atteint par un coup de poing. L'Indien est mortel au toucher. Il lance des couteaux que vous pouvez éviter par des esquives ou par des sauts. Vous perdez 10 unités d'énergie si vous êtes atteint par un couteau. |
| | Dompteur de Chevaux – Niveau 1<br>Mortel au toucher. Il monte ou descend les cordes dans le niveau 1 seulement. |
| | Corne de Rhinocéros – Niveau 2<br>Mortel au toucher. |
| | Giraffe – Niveau 2.<br>Mortelle au toucher. |

| | |
|---|---|
| | Indiano – Livelli 1, 2<br>150 punti se frustato o preso a pugni.<br>Fatale se lo tocchi, l'Indiano tira coltelli che puoi schivare abbassandoti o saltando. Se vieni colpito da un coltello, perdi 10 unità di energia. |
| | L'Irregolare – Livello 1<br>Fatale se lo tocchi, l'Irregolare si arrampica o scende le corde solo nel Livello 1. |
|  | Corno di Rinoceronte – Livello 2<br>Fatale se lo tocchi. |
| | Giraffa – Livello 2.<br>Fatale se lo tocchi. |

| | |
|---|---|
| | Indio – Niveles 1, 2<br>150 puntos se recive un latigazo or un puñetazo.<br>Fatal si te toca. El indio tira cuchillos, que puedes esquivar o saltar, pierdes 10 puntos de energía is te da con el cuchillo. |
| | Domador – Nivel 1<br>Fatal si te toca, el Domador escala o baja por las cuerdas en el nivel 1 sólo. |
|  | Cuerno de Rinoceronte – Nivel 2<br>Fatal si te toca. |
| | Girafa – Nivel 2.<br>Fatal si te toca. |

| | |
|---|---|
| | Indian – plan 1, 2<br>150 poäng om han blir piskad eller slagen.<br>Livsfarlig att vidröra.<br>Indianen kastar kniver som man kan ducka för eller hoppa över. 10 energipunkter förloras om man träffas av kniven. |
| | Roughrider (Vild ryttare) – plan 1<br>Livsfarlig att vidröra. Han klättrar up och ner för rep, men bara på plan 1. |
|  | Noshörningshorn – plan 2<br>Livsfarligt att vidröra. |
| | Giraff – plan 2.<br>Livsfarlig att vidröra. |

## APPENDIX 1. ENEMY & HAZARD LIST

| | |
|---|---|
| | Cross of Coronado – Level 1<br>500 points if collected. |
| | Grail Diary – Level 5<br>500 points if collected. |
| | Grail Shield – Level 3<br>500 points if collected. |
| | Grail – Level 6<br>500 points if collected. |
| | Timer Icon – All Levels<br>50 points and extra time if collected. |

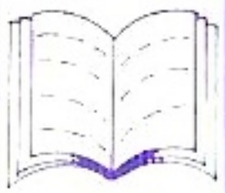
## APPENDIX 1. FEINDE & RISIKEN

| | |
|---|---|
| | Das Kreuz Coronados – Level 1<br>500 Punkte, wenn eingesammelt |
| | Das Tagebuch des Grals – Level 5<br>500 Punkte, wenn eingesammelt. |
| | Das Schild des Grals – Level 3<br>500 Punkte, wenn eingesammelt. |
| | Gral – Level 6<br>500 Punkte, wenn eingesammelt. |
| | Zeiticon – alle Levels<br>50 Punkte und zusätzliche Zeit, wenn eingesammelt. |

## APPENDICE 1. LISTE DES ENNEMIS ET DES DANGERS

| | |
|---|---|
| | Croix de Coronado – Niveau 1<br>500 points si vous la ramassez. |
| | Journal du Graal – Niveau 5<br>500 points si vous le récupérez. |
| | Bouclier du Graal – Niveau 3<br>500 points si vous le ramassez. |
| | Graal – Niveau 6<br>500 points si vous le ramassez. |
| | Icône Chronomètre – Tous niveaux<br>50 points et temps supplémentaire si vous la ramassez. |

## APPENDICE 1. ELENCO NEMICI E OSTACOLI

| | |
|---|---|
| | Croce di Coronado – Livello 1<br>500 punti se la raccogli. |
|  | Diario del Graal – Livello 5<br>500 punti se lo raccogli. |
| | Scudo del Graal – Livello 3<br>500 punti se lo raccogli. |
| | Il Graal – Livello 6<br>500 punti se lo raccogli. |
| | Icona Timer – Tutti i livelli<br>50 punti e tempo supplementare se lo raccogli. |

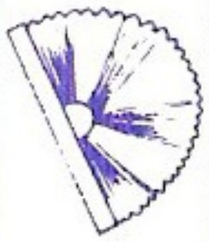
## APPENDICE 1. LISTA DE PELIGROS Y ENEMIGOS

| | |
|---|---|
| | Cruz del Coronado – Nivel 1<br>500 puntos si la recoges. |
| | Diario del grial – Nivel 5<br>500 puntos si la coges. |
| | Escudo del grial – Nivel 3<br>500 puntos si lo coges. |
| | Grial – Nivel 6<br>500 puntos si lo coges. |
| | Reloj de Arena – Todos los niveles<br>50 puntos y tiempo extra si lo coges. |

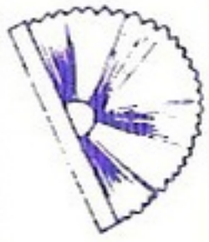
## TILLÄG 1. FIENDER OCH FARLIGHETER

| | |
|---|---|
| | Korset av Coronado – plan 1<br>500 poäng om det hämtas. |
| | Graldagboken – plan 5<br>500 poäng om den hämtas. |
| | Gralskölden – plan 3<br>500 poäng om den hämtas. |
| | Gral – plan 6<br>500 poäng om den hämtas. |
| | Tidtagare – alla plan<br>50 poäng och extra tid om de hämtas. |

## APPENDIX 1. ENEMY & HAZARD LIST

| | |
|---|---|
| | Fireballs – Levels 3 & 4<br>Fatal if touched. |
| | Rats – Levels 3 & 4<br>100 points or 200 points for whipping rats and burning rats. |
|  | Pendulums – Level 6<br>Avoid at all costs, fatal if touched. |
| | Whip Icon<br>50 points and 5 whip credits if collected. |

## APPENDIX 1. FEINDE & RISIKEN

| | |
|---|---|
| | Feuerbälle – Levels 3 & 4<br>Tödlich, wenn berührt. |
| | Ratten – Levels 3 & 4<br>100 Punkte oder 200 Punkte für das Besiegen und Verbrennen von Ratten. |
|  | Pendel – Level 6<br>Um jeden Preis meiden. |
| | Peitschenicon<br>50 Punkte und 5 Peitschenauszeichnungen, wenn eingesammelt. |

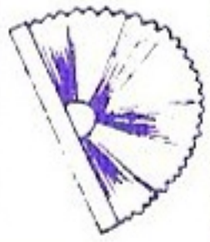
## APPENDICE 1. LISTE DES ENNEMIS ET DES DANGERS

| | |
|---|---|
| | Boules de Feu –<br>Niveaux 3 et 4<br>Mortelles au toucher. |
| | Rats – Niveaux 3 et 4<br>100 ou 200 points quand vous fouettez les rats ou quand vous les brûlez. |
| | Pendules – Niveau 6<br>A éviter à tout prix. Mortels au toucher. |
| | Icône Fouet<br>50 points et 5 crédits quand vous en ramassez une. |

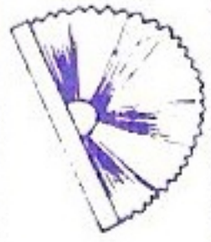
## APPENDICE 1. ELENCO NEMICI E OSTACOLI

| | |
|---|---|
| | Sfere di fuoco –<br>Livelli 3 e 4<br>Fatale se la tocchi. |
| | Ratti – Livelli 3 e 4<br>100 o 200 punti per frustrare e bruciare ratti. |
| | Pendoli – Livello 6<br>Da evitare a tutti i costi.<br>Fatali se li tocchi. |
| | Icona Frusta<br>50 punti e 5 crediti-frusta se la raccogli. |

## APPENDICE 1. LISTA DE PELIGROS Y ENEMIGOS

| | |
|---|---|
| | Bolas de fuego –<br>Niveles 3 y 4<br>Fatal si te tocan. |
| | Ratas – Niveles 3 y 4<br>100 puntos o 200 puntos por dar latigazos a las ratas y quemarlas. |
|  | Péndulos – Nivel 6<br>Evítalos a toda costa, fatal si te tocan. |
| | Látigo<br>50 puntos y 5 créditos de látigo si lo coges. |

## TILLÄGG 1. FIENDER OCH FARLIGHETER

| | |
|---|---|
| | Eldklot – plan 3 och 4<br>Livsfarlige att vidröra. |
| | Råttor – plan 3 och 4<br>100 poäng eller 200 poäng om de blir piskade eller brända. |
|  | Pendel – plan 6<br>Måsta absolut undvikas, livsfarlig att vidröra. |
| | Pisken<br>50 poäng och 5 piskpunkter om den hämtas. |

## SUMMARY OF CONTROLS

DIRECTIONAL BUTTON (D-Button)

BUTTON 1 BUTTON 2

**Pad –** Up, Down/Crouch, Left, Right
**Button 1 –** Punch/Whip/Swing
**Button 2 –** Jump

## HINTS AND TIPS

Sometimes it may be easier to punch instead of whip so don't always collect the whip icon.

The circus animals in the train scene can't be killed, just try to jump out of their way.

The whip is used to swing across gaps in the castle walls so do not waste the whip credits.

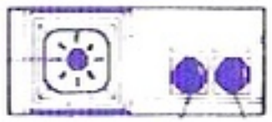
To complete the last level Indy must know the correct sequence of stepping stones, there is a clue earlier in the level.

## HANDLING THE MEGA CARTRIDGE™

- The Mega Cartridge is intended exclusively for the Sega System™.
- Do not bend, crush or submerge in liquids.
- Do not leave in direct sunlight or near a radiator or other source of heat.

## ZUSAMMENFASSUNG DER KONTROLLFUNKTIONEN

RICHTUNGSKNOPF (D-Knopf)



KNOPF 1 ; KNOPF 2

**Steueranlage (Pad) –** Hoch, Runter/Kauern, Links, Rechts
**Knopf 1 –** Schlagen/Peitschen/Schwingen
**Knopf 2 –** Springen

## HINWEISE UND TIPS

Manchmal ist es einfacher zu schlagen, als zu peitschen – sammeln Sie nicht immer die Peitschen-Icons ein.

Die Zirkustiere der Zugszene können nicht getötet werden, versuchen Sie einfach, ihnen aus dem Weg zugehen.

Die Peitsche ist nötig, um sich über Risse in den Wänden der Schloßmauer schwingen zukönnen. Verschwenden Sie nicht Ihre Peitschen-Icons.

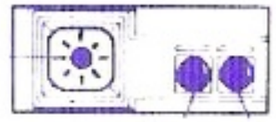
Um das letzte Level zu beenden, muß Indy die richtige Reihenfolge von Trittsteinen wissen. Den Schlüssel dazu finden Sie zuvor in diesem Level.

## HANDHABUNG DES MEGAMODULS

- Das Megamodul ist ausschließlich für das Sega-System bestimmt.
- Nicht biegen, zerdrücken oder in Flüssigkeit eintauchen.
- Vor direkter Sonne schützen. Nicht in der Nähr von Heizungen oder anderen Hitzequellen liegen lassen.

## RESUME DES COMMANDES

BOUTON DE DIRECTION (Bouton-D)



BOUTON 1 BOUTON 2

**Console –** Haut, Bas/Accroupi, Gauche, Droite
**Bouton 1 –** Donner un coup de poing/ Fouetter/Pivoter
**Bouton 2 –** Sauter

## CONSEILS ET TUYAUX

Il est parfois plus facile d'envoyer un coup de poing que de donner un coup de fouet. Ne ramassez donc pas l'icône fouet à chaque fois.

Les animaux de cirque dans la scène du train ne peuvent pas être tués. Essayez de sauter loin d'eux.

Le fouet sert à sauter à travers les brêches des murs du chateau. Ne gaspillez donc pas vos crédits de fouet.

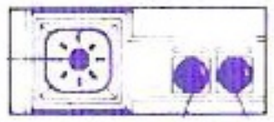
Pour terminer le dernier niveau, Indy doit aprendre comment sauter de pierre en pierre dans l'ordre correct. Un tuyau vous est donné auparavant, dans ce niveau.

## LE MANIEMENT DE LA CARTOUCHE MEGA™

- La cartouche Mega es conçue exclusivement pour le Système Sega™.
- Ne pas tordre, écraser ou tremper des liquides.
- Ne pas laisser sous la lumière du jour ou près d'un radiateur ou autre source de chaleur.

## SOMMARIO DEI CONTROLLI

PULSANTE DIREZIONALE (Pulsante D)



PULSANTE 1 | PULSANTE 2

**Piastra –** Su, Giù, Sinistra, Destra
**Pulsante 1 –** Tira pugni/Frusta/Volteggia
**Pulsante 2 –** Salta

## SUGGERIMENTI E CONSIGLI

Alle volte è più semplice dare un pugno invece di una frustata, per cui non sempre conviene prendere l'icona frusta.

Gli animali del circo, nella scena del treno, non possono essere uccisi, e quindi devi cercare di saltarli.

La frusta serve a volteggiare tra i varchi delle mura del castello, per cui cerca di non sprecare i crediti-frusta.

Per completare l'ultimo livello, Indy deve sapere la sequenza giusta delle pietre dove mettere i piedi. All'inizio del livello, c'e un indizi al riguardo.

## TRATTAMENTO DELLA CARTUCCIA MEGA

- La Cartuccia Mega funziona solo con il Sistema Sega.
- Non piegare, schiacciare o immergere in liquidi.
- Non lasciarla esposta alla luce del sole o presso un calorifero o altre fonti di calore.

## RESUMEN DE CONTROLES

BOTON DE DIRECCIONES (D-Botón)

BOTON 1 BOTON 2

**Bloque –** Arriba, abajo, agacha, izquierda, derecha
**Botón 1 –** Golpea/latiga/Columpia
**Botón 2 –** Salta

## SUGERENCIAS Y CONSEJOS

Es posible que algunas veces sea más fácil golpear que dar latigazos, asi qu no cogas siempre el látigo.

No puedes matar a los animales del circo en la escena del tren, simplemente intanta quitarte de su camino saltando.

El látigo es para saltar entre las ranuras de las paredes del castillo, así que no desperdicies créditos de látigo.

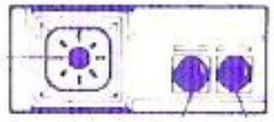
Para completar el último nivel Indy tiene que saber la sequencia correcta del camino de piedras, hay una pista al comienzo del nivel.

## USO DEL CARTUCHOIM MEGA

- El Cartucho Mega está esclusivamente diseñado para el Sistema™ Sega.
- No lo dobles, estrujes o sumerjas en líquidos.
- No lo dejes bajo los rayos directos del sol o cerca de un radiador u otra fuente de calor.

## SAMMANFATTNING AV STYRDON

RIKTNINGSKNAPP (D-Knapp)



KNAPP 1 KNAPP 2

**Don –** ned, krypa, vänster, höger
**Knapp 1 –** slå/piska/svinga
**Knapp 2 –** hoppa

## NÅGRA GODA RÅD

Ibland kan det vara lättare att slå än att piska, hämta inte alltid piskan.

Cirkusdjuren i tågscenen kan inte dödas, försök bara att hoppa ur vägen för dem.

Piskan används för att svinga sig över sprickor i slottsmuren, slösa inte med piskpunkter.

För att kunna avsluta sista planet måste Indy känna till den rätta följden av stenarna att kliva på. Det finns en ledtråd tidigare på det planet.

## ATT HANDSKAS MED MEGA KASSETTEN

- Mega kassetten är endast avsedd fir Sega systemet.
- Kassetten skall inte böjas, klämmas åt eller doppas i vätska.
- Lämna den inte i direkt solljus, eller nära ett element eller annan värmekälls.

**THIS GAME IS LICENSED BY SEGA FOR PLAY ON THE**

**SEGA™**

# Master System

**Sega is a trademark of SEGA Enterprises Ltd.**

**PRINTED IN JAPAN**

U.S. GOLD LTD, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, England. Tel: 021 625 3388. © 1990 All rights reserved.

Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited.

©1990 LUCASFILM™ INC. All rights reserved. Indiana Jones and/or Indy are trademarks of Lucasfilm Ltd.